

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *GAME* EDUKASI DENGAN *ADOBE FLASH* PADA MATERI PELUANG

**Oleh
Nova Riani Fitri**

Matematika merupakan suatu sarana berpikir untuk mengkaji sesuatu secara logis, kritis, rasional dan sistematis serta melatih kemampuan peserta didik agar terbiasa dalam memecahkan suatu masalah yang ada di sekitarnya. Namun pada kenyataannya menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran, bahan ajar yang digunakan belum melatih peserta didik dalam melakukan suatu penemuan dan peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran. Penelitian ini memiliki tujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran matematika menggunakan *adobe flash*, dan menguji tingkat kelayakan media pembelajaran berbasis *game* edukasi pada mata pelajaran matematika materi peluang yang dibuat menggunakan *software adobe flash*.

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian *Research and Development* (R&D) yang menggunakan tahapan penelitian yang diadopsi oleh Sugiyono yaitu, Potensi dan Masalah, Mengumpulkan Informasi, Desain Produk, Validasi Desain, Revisi Desain, Uji Coba Produk, Revisi Produk. Hasil validasi ahli materi pada aspek kualitas isi memperoleh rata-rata skor 3,4 dengan kriteria sangat baik, pada aspek ketepatan cakupan memperoleh rata-rata skor 3,33 dengan kriteria sangat baik, dan pada aspek bahasa memperoleh rata-rata skor 3,4 dengan kriteria sangat baik. Validasi ahli media pada aspek kualitas isi memperoleh rata-rata skor 3,5 dengan kriteria sangat baik, aspek kebahasaan memperoleh rata-rata skor 3,0 dengan kriteria baik dan pada aspek penyajian *game* edukasi memperoleh rata-rata skor 3,2 dengan kriteria baik. Ujicoba peserta didik kelas XI memperoleh rata-rata skor sebesar 2,9 dengan kriteria menarik untuk kelompok kecil dan 3,28 dengan kriteria sangat menarik untuk kelompok besar dan respon guru dengan skor 3,33 dengan kriteria sangat menarik.

Kata Kunci : Adobe Flash, *Game* Edukasi, Media Pembelajaran